**Evaluatieverslag**

**Inleiding**

Mijn naam is Arne van Ommen en ik zit in de vierde klas (GMD4A) op de opleiding “Gamedeveloper” te Deltion in Zwolle. Hier heb ik een project moeten draaien als examen. In dit project zijn er dingen gebeurd die goed gingen, maar ook dingen die beter konden, daarover dit verslag.

**Inhoud**

1. **Het doel van het project?**
2. **Ontwikkelingen die ook relevant zijn voor andere projecten waren**
3. **Samenwerking tussen opdrachtgever en het creatieve team**
4. **Welke lessen voor de toekomst zijn er te leren uit dit project?**
5. **De risico-inventarisatie**
6. **Is de besluitvorming in het project goed verlopen?**
7. **Heeft het project goed ingespeeld op de behoeften uit de omgeving van het project?**
8. **Welke structurele verbeteringen kunnen projecten succesvoller maken?**
9. **Het doel van het project?**

Het doel was om een “game” te maken, die en op dat moment onze ideeen kon waar laten blijken en een goed cijfer zou geven voor het examen, helaas is het nu niet helemaal de visie die ik er voor had, maar ben ik er toch wel tevreden over.

1. **Ontwikkelingen die ook relevant zijn voor andere projecten waren:**

* Persoonlijke situaties belemmerde het werk en de sfeer in de groep
* Te veel werk willen doen is niet goed voor je en dat kan je beter uitspreiden over een langere tijdsperiode
* Communicatie had meer plaats moeten vinden, om elkaar up-to-date te brengen van elkaars situaties en het begrip daar voor

1. **Samenwerking tussen opdrachtgever en het creatieve team**

De opdrachtgever was de heer Berg, die zijn taken prima heeft uitgevoerd. Het team daarin tegen bestaat uit 2 mensen, die niet volledig op elkaar waren afgestemd en op een daalpunt in hun leven zitten, waardoor het persoonlijke leven overliep en het werk voor het project er onder leed.

Na 5 weken kwam er een realisatie moment, dat heeft ervoor gezorgd dat het project zo ver af is als dat het is. Na die 5 weken zijn de 2 uit het team helemaal opnieuw begonnen en dat verliep goed.

De samenwerking tussen de opdrachtgever en het projectteam verliep goed.

1. **Welke lessen voor de toekomst zijn er te leren uit dit project?**

* Blijf met elkaar praten
* Houd elkaar up-to-date over bijna alles
* Probeer meer vragen te stellen dan je in gedachten hebt
* Maak **duidelijke** afspraken
* Er is een leidend figuur nodig
* Houd elkaar aan het werk

1. **De risico-inventarisatie**

Dit project had maar 1 duidelijk risico: dat het een onvoldoende krijgt, omdat het project niet helemaal is wat de visie was. Maar het criteria is allemaal goed behandeld en was voldoende, dus dit is waarschijnlijk niet het geval

1. **Is de besluitvorming in het project goed verlopen?**

Het team was niet altijd even goed met elkaar en liet soms helemaal niks van elkander horen. Maar de moeilijkste besluiten waren gelukkig helemaal in het begin al gemaakt en het team was het daarin altijd wel met elkaar eens.

1. **Heeft het project goed ingespeeld op de behoeften uit de omgeving van het project?**

Het team was blij om hier mee aan de slag te gaan, maar door de persoonlijke situaties werd dat een stuk minder, na week 5 werd hierin weder weer geluk gevonden.

1. **Welke structurele verbeteringen kunnen projecten succesvoller maken?**

* Scrum/daily standup
* Een lijst met afspraken

**Verslag**

In het project en het proces daarvan hebben een aantal dingen plaats gevonden die niet goed gingen, veel daarvan waren persoonlijke dingen die nou eenmaal effect hadden op het werk, daar viel helaas ook weinig aan te doen. Er zijn natuurlijk ook dingen goed gegaan er daar zal ik het ook over gaan hebben.

In de eerste week kwamen we snel tot een stop, er waren repository issues, omdat we hadden gecommit terwijl we de gitignore niet op de goede plek hadden staan, dat had natuurlijk in 1 keer goed gemoeten. Daarna hadden we problemen met een asset die wat langer duurde voordat die afwas.

Ondertussen springen we over naar week 2, waar we weer vastliepen en besloten om een asset daarvoor te downloaden. Voordat dat af was werd de sfeer slechter, mensen werden ziek en zaten niet lekker in hun vel, hier begonnen de persoonlijke problemen. Mensen namen ook te veel op hun bord waardoor ze juist ziek werden en niet lekker in hun vel zaten.

Verder hadden we de hoeveelheid werk geprobeerd opnieuw in te plannen om een beter overzicht te creeren en om meer rust te gunnen.

Naast het te lang wachten op assets, communiceerde wij ook niet meer met elkaar, wat voor een langzaam proces zorgde, verder werden de leraren ervan op de hoogte gesteld.

Daarna werd de fout gemaakt van overwerken en raakte iemand in het team overspannen. De persoon in kwestie was al bezig om professionele hulp te zoeken en had die gelukkig optijd gevonden. Hierna werden de leraren zo snel mogelijk geinformeerd over de situatie en werd er een misverstand opgelost.

De persoon in kwestie (overwerkte), die dacht dat het project veel groter moest worden dan werkelijk nodig was en maakt zich daar zorgen over. Dat misverstand werd verholpen en er was ruimte geboden om rust te nemen.

Daarna heeft de persoon zijn planning aangepast om het nieuwe 3 dagen in de week werken schema te volgen. Dat heeft goed geholpen en later in het project werden dat langzaam weer meer dagen.

Later wou iemand iets maken en kwam na wat onderzoek erachter dat het meer tijd zou kosten dan het waard was en toen is er direct contact gezocht met het rest van het team om het erover te hebben. De keuze was simpel, een asset zoeken hiervoor.

Op dat moment in de tijd (sprint 5) liep het werk bij een ander persoon achter en werd dat steeds meer. Uiteindelijk heeft die persoon dat ingeleverd in sprint 7 (4 weken later), daar had natuurlijk meer over gepraat moeten worden en om hulp moeten vragen.

Daarna was er een probleem met een voorgaand examen wat niet goed was, maar 2 maanden daarvoor was ingeleverd. Daardoor liepen de examens met 3 weken uit en kwam er weer hoge druk op het team.

Zo komen we in de een na laatste sprint aan, waar het werk super hard ging, het achterlopende werk werd ingeleverd en meer, examens gingen vliegensvlug en feedback werd snel geimplementeerd, hier kon het niet veel beter gaan.